

Thank you to our art tier backers who contributed their bond with nature and magic to this book.

CHARACTER PORTRAITS

Alexandra "Lex" Burney — Pangolin scales, Animal Domain
Alex Ward — Corvids, Moon Domain
Briannah Rosethorn — Rose with thorns, Sun Domain

NATURE PATTERNS

Jonathan Finnegan — Kudzu plant, inside front cover
Joshua Whittle — Rockweed, inside back cover

NATURE MOTIFS

Andrew Welz—Nautilus shell, p. 41
Carmen Maria Marin—Quetzal bird, p. 4
Emily Care Boss—Acorn, p. 54
Gero Schwentinental—Lupine flower, p. 16
Hayes Edgeworth—Scoria, p. 30
Logan Shoup—Wild bergamot and flame, p. 36
Lua Verena Morgenstern—Snail shell, p. 21
Michael Crowley—Belladonna flower, p. 7
Richard Eilbeck—Honeycomb, p. 23
Rob Randolph—Belladonna, p. 47
Todd "Skullface" James—Animal skull, p. 13
Weston Leigh Humphreys—Yellow arrowleaf flower, p. 8

TABLE DES MATIÈRES

Credits

texte et conception de Ary Ramsey
Édité par Lauren McManamon
Layout and Graphic Design by Vee Hendro
Illustrations de Cecilia Ferri
Additional Material by Emily Care Boss and Kyle Thompson
Relecture by Ben Scerri, Carmen Maria Marin, and
Dominique Dickey

REMERCIEMENTS

Agatha Cheng, Alexander Ward, Dane Fogdall, David Kentaro Jackson, David Saldivar, Gerrit Reininghaus, Hayes Edgeworth, Jim Crocker, Justin Atkins, Mathias Belger, Matt Doughty, Mikael Tysvær, Rian McManamon, Rick Sardinas, Robyn Pratt, Ryan McNeil, Sidney Icarus, Todd "Skullface" James, Tor Erickson, Violet Jae Robinweiler
Additional Feedback and Proofing: Josh Whittle, Kyle Thompson, Lauren McManamon, Vee Hendro, Yoshi Creelman
Remerciements chaleureux à Emily Care Boss.

ACKNOWLEDGMENTS

Apocalypse World, by D. Vincent Baker and Meguey Baker
The Quiet Year and Dream Askew, by Avery Alder
Mouse Guard, by Luke Crane, et al.
Blades In The Dark and World of Dungeons, by John Harper
Romance Trilogy (Versus Nature adaptation), by Emily Care Boss
Fall Of Magic, by Ross Cowman
Downfall, by Caroline Hobbs
Legacy: Life Among the Ruins, by Mina McJanda
Sig: The Manual of the Primes, by Jason Pitre
Banner Saga (series), by Alex Thomas, et al.

Visit the website for additional game materials.
www.buriedkey.com

LE JEU

***Les Voies Déchues* est un voyage dans un monde fantastique alternatif sous la forme d'un jeu de rôle.**
Les êtres humains, autrefois riches de magie, de technologie, de ressources exploitèrent la Nature jusqu'à son effondrement. Les paysages arides et dévastés sont désormais la norme, avec des poches de civilisation reliées par des **Voies déchues**, graduellement reconquises. Les joueuses y incarnent les **Ternis**, des personnages qui voyagent sur les **Voies Déchues** afin d'y découvrir un havre. En route, vous en apprendrez plus sur vous-même, vos compagnons et votre héritage. Le jeu oscille entre la survie et l'espoir, la découverte de nouveaux territoires.

CONTEXTE

Il y a des générations, l'Humanité a semé les graines de sa propre disparition en s'arrogeant les pouvoirs de la Nature. Certains tentèrent d'enrayer le phénomène, mais ils ne furent pas assez nombreux. Le soleil a recuit les villes et les eaux ont submergé les terres. Des millions de poissons s'échouèrent à terre, les oiseaux tombèrent du ciel et la chaleur a bouleversé les forêts. Les inondations et les sécheresses entraînèrent des vagues de migrations massives et un effondrement social. Ceux qui contribuèrent le moins au phénomène en souffrirent le plus.

Nous n'avions droit qu'à un seul essai et nous avons échoué.

Les **Voies Déchues** furent autrefois des routes terrestres et maritimes qui reliaient les civilisations entre elles avant que le chaos engendré par le désastre climatique ne laisse dans son sillage silencieux un amas de déchets stériles. La technologie moderne est retombée à un niveau pré-urbain, limitée à l'artisanat dans le meilleur des cas. Ce déclin frappe les techniques de productions qui n'émergent qu'avec une nouvelle génération. Les enclaves protègent certes, mais isolent aussi ces populations, les séparant insidieusement des expériences menées au-dehors. C'est le seul monde qu'ils aient jamais connu.

Ailleurs, des fragments de société se défendent de leur mieux, avec peu de liberté, dans un espace limité et confrontés à des maladies incurables. La plupart des familles vivent cachées, glanant difficilement leur subsistance sur ces terres dévastées. Des charognards désabusés fouillent méthodiquement les ruines étiques et rampent dans la végétation luxuriante à la recherche de rebuts abandonnés. Ce sont des êtres impassibles, dans un pays sans foi, ni loi. Presque personne ne voyage, à moins d'être désespéré. Les humains monstrueux et les monstres inhumains ne sont pas discernables. Les chasseurs s'emparent de leurs proies en plein jour en guise de provisions. Des **Aberrations**, —horreurs chimériques— ont émergées des ténèbres pour anéantir toute forme de vie qu'elles rencontrent.
La magie et l'émerveillement ont pour ainsi dire disparus. La société est entrée dans une spirale funèbre, vers sa probable extinction. À chaque **coup de tonnerre**, **La Longue Tempête** se renforce, apprêtant son coup fatal.

RÉFÉRENCES

Les Voies Déchues *s'inspire de The Road, The Survivalist, It Comes At Night, A Quiet Place, Annihilation, Fast Color, Walking Out, What Still Remains,* et d'*Arctic.*

PERSONNAGES

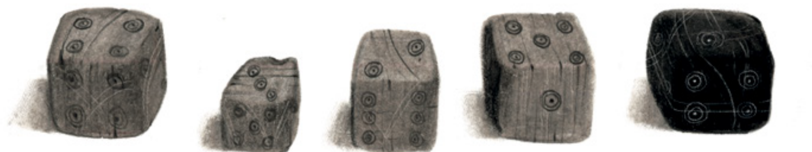
Les ancêtres des personnages des joueuses, (PJ), ont atteint la maîtrise du corps et de l'esprit afin d'entrelacer le temps, l'espace et la nature. Ils ont vécu une vie fugace et pleine d'imperfections en tentant d'épouser le rythme des saisons. Lorsque la magie et l'émerveillement s'évanouirent, leur mode de vie s'éteignit. Vous êtes leurs descendants, **Les Ternis**, des migrants climatiques qui se hasardent au voyage après l'effondrement. Vous êtres un groupe marginalisé partageant le don de la magie qui s'étiole. Votre peuple est en voie d'extinction, disséminé au sein d'étendues redevenues sauvages. Sous la boue, les cendres les os et les souvenirs perdus gisent les **Voies Déchues** qui autrefois vous liaient. Quoique la nature de votre héritage puisse varier, votre sentiment de parenté est fort. Vous portez la flamme de l'Humanité sur une terre sans loi. Vous aidez ceux qui sont dans le besoin, vous affrontez vos peurs, et suivez les **Voies Déchues** aux pieds d'immenses montages et jusque dans des vallées cachées. Si vous parvenez **Au Terme du Voyage**, vous serez porteurs d'un nouvel espoir. Si vous échouez, l'Humanité s'asséchera et sera disséminée aux quatre vents telle l'ivraie.

LE GUIDE

Le guide est une joueuse qui facilite le jeu. Il veille à la bonne répartition de l'agentivité créative parmi les autres joueuses et procure l'adversité. Il dépeint un monde vivant, et comment les choix opérés par les joueuses affectent les figurants qu'il incarne. Si vous êtes le guide, il convient de lire le livret en entier avant de jouer. Des conseils à destination du guide figurent en page 35.

MATÉRIEL DE JEU

Les Voies Déchues est un jeu conçu pour 2 à 5 joueuses, (guide compris). Vous aurez besoin de crayons, papier et de dés à six faces. Les dés de chaque joueuse doivent être faciles à distinguer de ceux des autres, par leur taille ou leur couleur. Vous aurez également besoin de jetons. Tout type de jeton convient : galets naturels, fragments d'os, pièces anciennes.
Le guide doit également imprimer des feuilles de personnages en suffisance pour le jeu en présentiel.



OUTILS DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Quoique le thème principal du jeu soit l'espoir, ce dernier accompagne les migrants à travers un monde dur et impitoyable. Il y a beaucoup de luttes et de souffrances et certaines peuvent ne pas souhaiter voir surgir certains types de contenus, (comme la mort, la mise en danger d'un enfant ou une amputation). Assurez-vous que tout le monde ait appréhendé le ton du jeu avant de jouer. Quand vous vous asseyez autour de la table, indiquez vos limites, en les communiquant sous forme d'une liste partagée ou en les remettant au guide sur un billet anonyme afin qu'il les communique à toutes à haute voix. À tout moment vous pouvez également en parler en a parte à un membre du groupe. N'hésitez pas et questionnez vous fréquemment sur votre état émotionnel.

Utilisez ces outils de sécurité à n'importe qu'elle phase du jeu :
- **Ralentissez.** Procédez étape par étape après avoir recueilli l'assentiment des autres joueuses.
- **Passez à autre chose.** Délaissez tout élément qui susciterait une forme de malaise.
- **Revenez en arrière.** Retournez à la phase précédente et empruntez un itinéraire différent.
- **Attendez.** Marquez une pause. Assurez-vous de l'état émotionnel de chacune, puis revisitez ensemble les limites qu'il convient de ne pas franchir. Prenez une pause ou bien encore arrêtez le jeu.

> Ce jeu comporte une forme d'antagonisme entre PJ dénommé **Tensions**.
> Les **Tensions** explorent les conflits entre les personnages des joueuses.
> Vous pouvez jouer sans **Tensions** si vous le préférez.

PILIERS DES JOUEUSES

Les Voies Déchue n'est pas un jeu de « *Power Fantasy* ». La mort guette au tournant.
Aussi, soyez observatrices, effectuez des reconnaissances. Soyez furtives afin d'éviter d'êtres repérées. Persuadez, intimidez ou trompez vos ennemis. Fuyez, dissimulez-vous, semez ou chassez les horreurs mortelles.

Les joueuses contrôlent chacune un personnage au sein de votre communauté. Si vous parvenez **Au Terme du Voyage** vous entamerez une nouvelle ère. Si vous échouez, l'Humanité s'asséchera et se disséminera aux quatre vents telle l'ivraie.
Les piliers sont vos principaux objectifs de joueuse, qui renforcent ces idées de base.

PORTER LA FLAMME D'UNE L'HUMANITÉ GÉNÉREUSE

- Soyez une étincelle dans l'obscurité, un fanon qui guide les gens.
- Accomplissez vos vœux, partagez le don de magie.

LUTTER POUR LE DON DE LA VIE

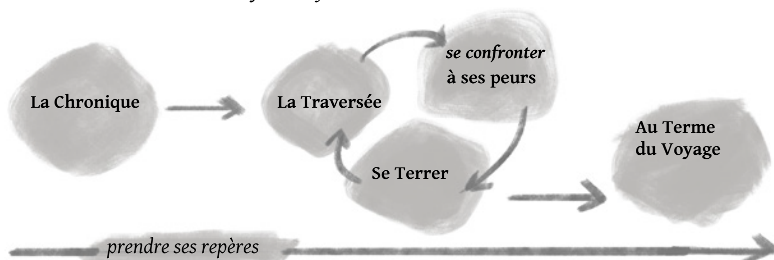
- Survivez sur des terres dévastées, à des **horreurs chimériques** et à **La Longue Tempête**.
- Interprétez vos **Tensions**, illuminez le monde de vos **Espoirs**, dépassez tempête.

PARVENIR AU TERME DU VOYAGE

- - Laissez derrière vous vos **Souffrances** pour vous enraciner.
- - Épousez le rythme des saisons.

PHASES DE JEU

Une campagne de ***Les Voies Déchues*** comprend plusieurs sessions de 3 à 4 heures. Vous pouvez cependant jouer le voyage en une seule session plutôt qu'une série de sessions. Vous gagnez si vous parvenez **Au Terme du Voyage**. Vous perdez si **la Longue Tempête** anéantit votre communauté. Lors d'une campagne, s'étalant sur plusieurs sessions, vous traversez quatre saisons, (un an) pour parvenir **Au Terme du Voyage**.
Le schéma ci-dessous illustre le cycle du jeu *:*



Vous pouvez **prendre vos repères** à n'importe quelle phase du jeu, (page 15). Utilisez cette phase pour récapituler les événements survenus dans la session précédente, évaluer ou engager des discussions, créer de nouveaux personnages, adjoindre des éléments à **La Chronique**, marquer une pause, échanger, ou achever la session.

La Chronique établit les caractéristiques de **la Région** que vous traverserez pendant un an, (page 15). Pendant un voyage vous accomplissez généralement quatre **Traversées**, (une par saison), avant de pouvoir vous reposer. Votre groupe établira collectivement **La Chronique** de votre voyage avant que ne débute de votre première **Traversée**.
Passez l'étape de l'élaboration de **La Chronique** pour les voyages à session unique, le groupe utilisera une **Traversée** pré-écrite.

Une **Traversée**, (page 19) consiste à traverser les ruines perfides, à échapper aux **horreurs**, à surmonter les **souffrances** du voyage, à accomplir vos **vœux**, à accroître l'effectif de votre communauté et à atteindre un **point de repère**. Si l'effectif de votre communauté se trouve réduit à zéro le jeu s'arrête.

Puis, vous vous **confrontez à vos peurs** si vous survivez à la **Traversée,** ou subissez 5 **Coups de Tonnerre,** ou bien que la saison s'achève, (page 24). Les personnages affrontent une tempête à une échelle épique et régionale. Ce sont des scènes captivantes de catastrophes naturelles apocalyptiques auxquelles la communauté tente de survivre.

À la fin d'une saison, votre communauté devra **Se Terrer**, (page 27). Cette phase se concentre sur l'activité communautaire, le lien humain, le soutien mutuel et la progression des personnages, (**Maturité**). Il s'agit aussi d'exprimer le chagrin emmagasiné et de conjurer le sentiment d'impuissance.

Après quatre **Traversées** vous parvenez **Au Terme du Voyage**, (page 30).
Votre communauté s'enracine là où une nouvelle société peut s'épanouir.
Jouez un épilogue et terminez ainsi votre campagne.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Chaque joueuse crée un personnage pour le voyage. Créez des personnages après avoir établi **La Chronique**. Laissez votre monde habiter vos personnages, leurs espoirs et leurs luttes. Avant tout, les joueuses devraient garder à l'esprit **les Vœux**, **le Cheminement** et **les Tensions** de leurs personnages pendant le jeu. Le guide utilisera les **Souffrances** et **les Vœux** pour incorporer l'histoire de chaque personnage dans la fiction.

RÔLE ET VŒUX

Un rôle reflète votre cheminement dans la vie. Chaque rôle est accompagné de trois **Vœux** qui vous permettrons à votre **Espoir** de croître. Choisissez l'un des rôles ci-dessous et reportez le sur votre feuille de personnage, (voir page 50 pour tous les détails des capacités et techniques de chacun des rôles).

Cœur	Défendre les personnes vulnérables. / Guérir les blessés. / Donner aux nécessiteux.
Gardienne	Protéger les lieux sauvages. / Nettoyer les lieux pollués. / Activer les pièges à carbone.
Nettoyeuse	Nettoyer les épaves et les ruines. / Étayer les structures. / Identifier et récupérer les ressources renouvelables.
Chercheuse	Surmonter les obstacles et les barrières. / Tracer une piste à suivre pour les autres. / Trouver et marquer des cachettes.
Visionnaire	Recouvrer le patrimoine perdu. /Révéler l'histoire des reliques. / Laisser une cache.

TECHNIQUES

Une technique est un talent inné, une compétence fruit d'une formation ou un élément du passé qui affirme une connaissance particulière et une compétence avérée. Les techniques sont soit générales, soit approfondies.
Une technique ne peut pas combiner plusieurs domaines d'expertise distincts en une seule entrée.

Choisissez trois techniques générales et une technique approfondie parmi celles proposées pour votre rôle ou dans la liste figurant à la page 60.

Une technique générale indique une compréhension des bases et un domaine d'application étendu. Un personnage avec la technique générale de tir à l'arc pourrait la formaliser comme «*tir à l'arc*» ou «*ma mère m'a appris le tir à l'arc*».

Une technique approfondie se caractérise par des connaissances spécialisées. Lorsque vous les rédigez, soyez précis et personnalisez la technique. Cette personnalisation peut accroître **l'avantage** d'un personnage lors d'une **épreuve de survie** (p. 20).
Soulignez une technique approfondie pour la distinguer d'une technique générale :
« *Ma mère m'a appris le tir à l'arc pendant les jours venteux* ».

DOMAINE MAGIQUE

Un domaine est votre source de magie. Il y a huit domaines disponibles, chacun lié avec la Nature. (Voir la liste de Magie à la page 55 s'agissant des sorts et la définition des 8 Capacités et utilisation de la magie à la page 19).

La technique générale de magie indique une compréhension de ses principes fondamentaux.
La technique approfondie de magie indique une réelle connaissance, une maîtrise. Soulignez la technique approfondie de magie pour la distinguer de la technique générale de magie.
Vous définissez votre magie, la liste des magies contient des suggestions, mais vous pouvez créer de nouvelles manifestations de la magie et leurs domaines plus adaptées à votre personnage.
Chaque domaine engendre des capacités magiques. Vous commencez avec les trois premiers de la liste et pouvez en prendre plus lorsque votre personnage gagne en **Maturité**.
Les joueuses choisissent également pour leur personnage une technique générale de magie et une technique approfondie de magie pour débuter.

ÂGE

Choisissez ce qui décrit le mieux votre âge : jeune, adulte ou vieux.

SOUVENIRS

Les Souvenirs sont les vérités dont vous vous souvenez sur vous-même, la vie que vous avez vécue. Écrivez le nom favori de votre personnage sur une nouvelle feuille de papier. Gardez-la près de votre cœur. Voilà qui vous êtes vraiment. Lors de votre voyage, ajoutez des détails et développez votre identité comme un sauvageon, un jeune arbre désireux de croître. À la fin, vous devriez également adjoindre un attribut positif, un détail sur quelque chose qui lui est cher et un rêve d'**Au Terme du Voyage**.
Soyez brève : *« Je m'appelle Kana. Ma voix est comme de l'eau qui coule sur des pierres. Mon père m'a appris à jouer de la musique. Mon rêve est que mes enfants soient éduqués »*.

Les sessions uniques utilisent aussi **les souvenirs**. Préparez votre description avant de commencer la phase **Se Terrer**.

SOUILLURE

Votre **Souillure** est un épithète ou un surnom accolé à votre nom favori par ceux qui questionnent vos capacités, nient votre importance et vous dominent. Vous porterez ce sobriquet jusqu'à ce que vous parveniez **Au Terme de votre Voyage**. N'utilisez pas d'insultes racistes ou capacitaires. Écrivez une **Souillure** qui moque vos **Vœux**, vos **techniques** ou votre **magie** : *Kana aux yeux de vautour*.
Quelques exemples sont fournis ci-dessous, mais vous pouvez créer la vôtre.

Votre nom favori + *«la puante, la fausse, la misérable, la déchiquetée, la minable, couverte de puces, la sorcière de la pluie, la flamme maudite, la mite, la langue de serpent, aux yeux de vautour, la voleuse de vent, la semeuse de doute, la mâcheuse de feuilles, la fouisseuse, la chiffonnière, le tamis à cendres »*.

Concertez-vous avec votre groupe lors de la sélection d'une **Souillure**, car certaines peuvent évoquer des expériences que les joueuses ne souhaitent plus revivre. Le guide utilisera **la Souillure** pendant le jeu comme forme d'adversité contre vous, alors assurez-vous que vous soyez à l'aise avec cette éventualité.

TERNISSEMENT

Votre **Ternissement** est une phrase qui dénote au travers de votre apparence, l'usure de vos vêtements et de votre corps, aux yeux de ceux qui vous oppriment. C'est leur façon de vous faire sentir que vous n'êtes pas des leurs. N'utilisez pas de préjugés physiques. Écrivez une phrase exprimant votre **Ternissement** sur votre feuille de personnage pour vous rappeler qui vous êtes. Voici quelques exemples, mais vous pouvez inventer le vôtre.

Mains osseuses, pieds boursouflés. Lèvres brûlées, pardessus fripé. Col de traviole, pantalon usé. Joues rouges, chiffons et lambeaux. Yeux laiteux, voix comme une rivière boueuse. Yeux injectés de sang, bandage enroulé autour du cou. Bras brûlés vêtements déchirés par les ronces. Visage couturé de cicatrices, caftan poussiéreux. Mâchoire de travers, bandes molletières déchirées. Visage hagard, chemise rongée par les mites.

SOUFFRANCE

Votre **Souffrance** est ce qui vous a réduit à quitter votre maison et vous a contraint à tout abandonner derrière vous. Cela révèle un profond sentiment d'insécurité et un besoin urgent de parvenir **Au Terme du Voyage**. Votre **Souffrance** émergera lors des **Traversées** ; à travers ceux qui vous ont blessé, ceux qui ont disparu ou dont vous avez été séparée à cause de celle-ci, et les souvenirs qui vous hantent. Dès sa rédaction, associez votre **Souffrance** à votre rôle. Commencez par un impact environnemental et terminez par un bouleversement économique, politique ou social. Puisez votre inspiration dans **la Chronique**.

Un **Cœur** devrait évoquer les communautés opprimées.
Les dirigeants ont répandu du plomb dans nos puits. Les fermiers ont été empoisonnés.
Une **Gardienne** devrait évoquer les écosystèmes effondrés.
Les flammes et la fumée ont envahi le flanc de la colline. Tous les oiseaux chanteurs ont disparu.
Une **Nettoyeuse** devrait évoquer les biens et ressources perdus.
Les champignons ont détruit notre terre. Nous ne pouvions plus rien cultiver.
Une **Chercheuse** devrait évoquer le terrain modifié par le chaos climatique.
J'ai perdu ma maison à cause de la montée des eaux. Je ne pouvais plus subvenir aux besoins de ma famille.
Une **Visionnaire** devrait évoquer les artefacts et les traditions perdus.
Les vents changeants ont amené des criquets. Une foule a scandé des menaces et brûlé nos sanctuaires.

Le guide pose alors des questions sur **Les Tempétueux** et **Les Irréprochables**.

Les Tempétueux : Quelqu'un de moralement douteux ou hostile a volontairement contribué à votre **souffrance**, ou est demeuré passif et l'a laissé prendre de l'ampleur. Qui ? Qu'est-il advenu ?
(Voir **les Tempétueux**, page 41).

Les Irréprochables : quelqu'un que vous aimez ou respectez a essayé mais n'est pas parvenu à vous éviter cette épreuve, ou en a souffert plus que vous. Qui ? Qu'est-il advenu ?
(Voir **Irréprochables**, page 41).

TRAITS D'HUMANITÉ

Votre **Humanité** vous donne la force de continuer et de prendre soin des autres.
Chaque personnage commence avec trois **traits d'Humanité**.
Voici quelques exemples, mais vous pouvez concevoir les vôtres.

Artiste, courageux, calme, attentionné, gai, intelligent, collaboratif, compatissant, confiant, courtois, curieux, déterminé, digne, motivé, empathique, extraverti, fidèle, intrépide, féroce, indulgent, sympathique, frugal, généreux, gracieux, honnête, humoristique, meneur d'hommes, miséricordieux, oreille musicale, optimiste, patient, pragmatique, préparé, protecteur, fier, résilient, débrouillard, sceptique, stoïque, fort, réfléchi, dur, compréhensif, bien organisé, grand voyageur, sage.

Montrez votre humanité dans le récit au travers du choix des mots et des actions entreprises.
Si vous dépensez un trait d'**Humanité**, dites comment cela vous affecte.

CHEMINEMENT

Votre **Cheminement** décrit la profonde conviction de votre personnage sur lui-même ou sur le monde. C'est un principe directeur et une boussole morale ; un point à atteindre qui vous grandit. Votre **Cheminement** est le manifeste de vos **Vœux** et de vos **Traits d'Humanité**.
Si vous éprouvez des difficultés pour rédiger votre **Cheminement**, complétez cette phase :
« *Je suis le genre de personne qui...* » Utilisez ensuite la réponse donnée comme une amorce.

Le feu de l'humanité partagée ne meurt jamais. / Enseigner aux autres ce que j'ai appris. / La confiance n'a pas de prix.

Suivre votre **Cheminement** vous rapporte un point de **Maturité**.

TENSIONS

Les Tensions représentent la paranoïa et les conflits larvés entre les personnages des joueuses. C'est un faisceau de soupçons menant à une **Trahison.** Les éléments qui nous désunissent sont souvent issus de notre interprétation du comportement de l'autre.
La source de votre suspicion est une attitude que vous redoutez à propos d'un autre personnage : doute, ressentiment, paranoïa et secrets inavouables. Cela peut être vrai ou faux. La **Trahison** est la façon dont vous pensez que ce qui n'était que soupçons s'exprimera à votre encontre, si vos amis perdent espoir. Idéalement, cela devrait les conduire à agir à l'encontre de leur **Cheminement**.
Rédigez une **Tension** pour chacun des autres personnages en utilisant ces deux phrases :

Que pensez-vous de ... ? / Comment vont-ils vous trahir ?

Scaggs conserve ses provisions pour lui seul. / Pour voler mes rations. Jasmine a abandonné sa famille. / Pour me laisser derrière. Mistral nous ralentit avec son armure. / Pour donner notre position.

RECOMMANDATIONS :
• N'importe quelle joueuse peut opposer son veto à un sujet malaisant pour elle.
• Rédigez les sources de **Tensions** avant le début d'une **Traversée**.
• Sollicitez la contribution ainsi que la permission des autres joueuses.
• **Cheminement**, **Vœux** ou **Souffrance** constituent de bons points de départ.
Évitez les **Souillures** et le **Ternissement**.
• Assurez-vous que vous pourrez pardonner une **Trahison** avant de la retenir.

JOUER LES TENSIONS

Au début d'une **Traversée**, mettez en évidence une **Tension** avec un autre PJ.
Insufflez ensemble de la suspicion dans le récit. Lorsque la tension est à son comble, exposez les termes de la **Trahison** avec ses conséquences immédiates.
Les personnages des joueuses ne sont pas soumises à une **épreuve de survie** pour une **Trahison** ; décrivez-en ensemble les résultantes.

D'une **Trahison** révélée, nous ressortons grandis :
• La personne trahie gagne un point de **Maturité**.
• Si la trahie décrit comment c'est pire encore qu'elle ne le craignait, les deux parties gagnent un point de **Maturité**. Après une période de silence, de séparation ou de réconciliation, rédigez ensemble une nouvelle source de **Tensions**.

RECOMMANDATIONS :
• Concerter vous avant de jouer votre **Tension**
• Demandez la permission avant de jouer une **Trahison** « pire encore que ce que vous craigniez ».
• N'utilisez jamais de dés pour déterminer les résultantes d'une **Trahison**.

ÉQUIPEMENT

Les personnages des joueuses peuvent transporter une quantité limitée d'équipement dans des emplacements dédiés. Les menus objets, (couteaux, protections, consommables, etc...) occupent leur propre emplacement et leur encombrement est évalué en poignées ou brassées. Un objet pesé comme Poignée occupe un emplacement et un objet pesé en brassée occupe deux emplacements. Une brouettée correspond à 10 brassées, (capacité totale de deux personnages).

Être trop chargé entraîne une pénalité :
• 0 à 6 emplacements occupé(s). Charge ordinaire. Pas de pénalité.
• 7 à 9 emplacements occupés. Chargé. Vous êtes lent et bruyant. (Peut remettre en cause l'avantage).
• 10 emplacements. Encombré. Vous êtes maladroit et bruyant. (Peut remettre en cause l'avantage).

Les PJ peuvent prendre n'importe quel équipement de leur choix lors de la création du personnage. Par la suite, ils doivent le fabriquer eux-mêmes ou l'échanger. Lorsque vous choisissez des objets, pensez à la façon dont ils influent sur votre **Ternissement** .
Par exemple, " Un manteau de lin en lambeaux, des bottes usées, un bonnet délavé ".

POIGNÉE

Chaque emplacement peut contenir 3 portions d'articles consommables. Une poignée de riz occupe un emplacement, (une poignée) et contient 3 portions (repas). Une brassée de fer occupe deux emplacements et comprend 6 portions. (Voir Artisanat en page 34 pour en savoir plus sur l'utilisation des objets consommables.

En face se trouve une suggestion de liste d'équipement. Le Guide peut ajouter ou supprimer des éléments après avoir créé **la Chronique**. Les articles appariés, comme le marteau et le ciseau, occupent un seul emplacement si le Guide en est d'accord.

Armure et vêtements (0-2 emplacements): vêtements ordinaires (protection 0, 0 emplacement), vêtements robustes ou spécialisés (protection 1, 1 emplacement), veste de cuir (protection 1, 1 emplacement), combinaison anti-émeute (protection 2, 2 emplacements).

Vous pouvez transporter jusqu'à 2 emplacements d'armure, y compris des boucliers.

Contenants (0 emplacement): Pochette, sacoche, panier, sac, sac à dos, coffre, carquois, cantine, bouteille, cruche, outre d'eau.

Les contenants transportés occupent 0 emplacement. Les objets placés dans des contenants occupent des emplacements. Un sac à dos avec une relique (1 emplacement) et du grain (1 emplacement / poignée) occuperait 2 emplacements pour ces objets.

Guérison (1 emplacement) : Bandage pour arrêter les saignements (1 composant à fabriquer). Traitement des blessures / médicaments pour les a maladies (3 composants + 3 dispositions pour l'artisanat).

Équipement (0-2 emplacements) : bougie, lanterne, torche, amadou, combustible (huile, naphte, bois de chauffe), sac de couchage, tente, bol, pot de cuisson, corde, grappin, pitons, clous, pelle, hachette, scie, marteau et ciseau, pioche, mortier et pilon, crochet, aiguille et fil, pic à glace, crampons, raquettes, collets, piège à animaux, crochet et ligne, selle et harnais, craie, plume et encre, parchemin, cloche.

Kits (2 emplacements) : les kits sont des packs conçus pour certaines activités. Ils nécessitent 6 composants pour être fabriqués.

Kit d'alchimiste - contient mortier et pilon, flacons, alambics, béchers.
Kit d'antiquaire - contient un tamis, une brosse, une truelle, des gants, des outils de conservation.
Kit artisanal - contient un assortiment d'outils de fabrication artisanale et d'équipement.
Kit de forgeron - contient des outils de bricolage et de forge.
Kit médical - contient du mortier et un pilon, des bandages, une aiguille, un boyau et des outils chirurgicaux.

Armes (1-2 emplacements : hache, gourdin, couteau, bouclier, épieu, fusil, bâton, arc, flèches, arbalète, boulons.

TRANSPORT

Luge, charrette, wagon, barge, canoë, chaloupe. Entamez un **Projet** pour construire des transports sophistiqués : voilier, bateau.

RELATIONS

Choisissez un **Compagnon** que vous connaissez au sein de **la Communauté**. Pensez à la façon dont il est lié à vous à travers votre **Souffrance**, votre **Cheminement** ou votre **Rôle**. Puis, à tour de rôle, présentez les personnages avant de poser une question à la joueuse à votre gauche puis à celle assise à votre droite.



COMMUNAUTÉ ET COMPAGNONS

La Communauté réunit les personnages des joueuses, leurs proches et d'autres migrants en route pour un lieu qui pourrait leur offrir un havre. Pendant une **Traversée**, **la Communauté** peut avancer, rester à vos côtés ou prendre du retard dans une caravane - le guide contrôle le voyage, car elle est en arrière-plan. À mesure que **la Communauté** survit en demeurant solidaire, elle grandit. Si elle renonce à sa force, la solidarité qui la lie, elle perd des membres. Suivez l'effectif de votre communauté à l'aide des échelles suivantes :

Membres ajoutés ou perdus :	Zéro	Un	Deux	Plusieurs	Beaucoup	innombrables.
Taille de la communauté :	Zéro	Petite	Limitée	Modérée	Grande	énorme.

Votre communauté commence petite et ne peut pas diminuer en deçà de ce niveau lors de la première session d'une campagne. Les pertes subies pourraient vous réduire à zéro au fil du temps. Si cela se produit, le jeu s'achève. La taille de la communauté augmente d'au cran à la fin d'une **Traversée** si des membres rejoignent votre communauté en plus grand nombre que ceux qui la quittent. Si plusieurs membres rejoignent une communauté limitée, elle devient de taille modérée - car «plusieurs» est supérieur à «limitée». Si vous perdez plus de membres que vous n'en gagnez à la fin d'une **Traversée**, la taille de la communauté diminue d'un cran. Vous ne pouvez pas gagner ou perdre plus d'un cran par **Traversée**.

Si vous créez des liens avec un membre de la **Communauté**, il devient votre **Compagnon**. Ils peuvent voyager avec vous pendant les **Traversées** et vous assister sur lors des **épreuves de survie** (avec un dé de soutien). Si les personnages sont séparés, vous pouvez jouer un **Compagnon** et gagner de l'**Espoir** pour votre personnage en accomplissant ses **Vœux** en son nom. Mais partir avec des **Compagnons** accroît le risque de réduire l'effectif de votre **communauté**, car ils peuvent se perdre ou périr. Chaque personnage ne peut s'adjoindre qu'un seul **Compagnon** pendant une **Traversée**.

Les **Compagnons** débutent avec une technique générale. Si vous faites progresser leurs techniques, (lorsque vous vous Terrez), ils peuvent évoluer jusqu'à graduellement maîtriser deux techniques générales et une technique approfondie. Les **Compagnons** ne peuvent pas utiliser la magie. Vous personnage peut renoncer et vous pouvez alors choisir un Compagnon pour nouveau personnage pendant une phase « **Se Terrer** » (en utilisant le processus de création de personnage complet figurant à la page 8).

Vous ne pouvez pas jouer simultanément un compagnon et votre personnage dans une même scène.



MISE EN JEU

Une campagne se déroule sur une année, à travers des périodes claires et sombres au rythme de saisons.
Vous construirez votre monde, tenterez quatre **Traversées** et, espérons-le, parviendrez **Au Terme du Voyage**.
Pour une session unique, le guide prépare le monde et le groupe joue une **Traversée**.

PRENDRE SES REPÈRES

Si vous commencez un nouvelle campagne, utilisez la phase « **Prendre ses repères** » pour présenter le jeu aux joueuses et établir le ton et affiner vos attentes. Exposez les outils de sécurité émotionnelles, notez toutes les lignes et voiles. Au cours d'une session, utilisez la phase « **Prendre ses repères** » pour vous concerter, ménager des pauses, **gagner en maturité** et débriefer.

LA CHRONIQUE

La Chronique présente votre **Carte** et votre culture, et détaille les **points de repère** que vous visiterez. Elle comporte votre passé et votre présent, et, en germes, vos triomphes et tragédies. Suivez les huit étapes ci-dessous pour créer ensemble votre **Chronique**.
Utilisez chaque question comme une amorce et arrêtez que lorsque vous serez satisfaits dur résultat.

RECOMMANDATIONS :
• Posez des questions orientées et enrichissantes. Posez des questions qui engageront les membres.
• Attardez-vous sur les rubriques qui vous intéressent. Passez une étape ou revenez en arrière pour modifier ou ajouter des détails.
• Appuyez-vous sur votre propre culture, tout en évitant les préjugés formulés sur d'autres cultures.

CHOISISSEZ UNE RÉGION. (voir les exemples en page 17)

Pour créer votre carte, esquissez les reliefs, cours d'eau ou rivages, (le cas échéant), sur une page blanche. Laissez beaucoup d'espace vierge.

• Dans quelle mesure votre société dépend-elle de la magie ? À peine. / Modérément. / Très.
• Qu'est-ce qui est magique dans ce paysage ?

ÉVOQUEZ LA CULTURE D'AVANT L'EFFONDREMENT.

Nourriture : Quelle était la nature de vos repas ? Comment se déroulaient-ils ?
Vêtements : Quels vêtements particuliers étaient portés ? Qui les portait ?
Artisanat : Quels objets, ou structures simples, ou élaborées ont été conçues pour durer ?
Tradition : Quelles étaient les coutumes ou croyances en lien avec la Nature ?

• Retenez quelques traits culturels issus des réponses aux questions susvisées et envisagez leurs variations saisonnières.

ÉVOQUEZ LA SOCIÉTÉ D'AVANT L'EFFONDREMENT.

Communication : Comment les informations ont-elles été échangées avec les zones situées au-delà de la carte ?
Lois : comment la société était-elle gouvernée?
Production : que produit la terre ?
Économie : avec qui ont-ils commercé ? Qu'est-ce qui a été échangé?

• Retenez quelques faits sociétaux issus des réponses aux questions susvisées et envisagez leurs variations saisonnières.

TÉMOIGNEZ DE LEURS TRIOMPHES.

• Quelles sont les quatre caractéristiques fondamentales laissées en héritage par la société? Quelle est la signification de chacune ?

Pour chaque caractéristique fondamentale, dessinez un repère, un jalon symbolique qui aura résisté à l'épreuve du temps. Nommez chaque point de repère et tracez une route les reliant entre-eux et se poursuivant hors de la page. Dessinez une flèche indiquant le sens du périple pour le suite du voyage.

TÉMOIGNEZ DE LEURS TRAGÉDIES.

La Décadence est un biais typiquement humain qui a conduit à l'effondrement de l'environnement. Choisissez l'un des exemples ci-dessous et convenez de ce que cela signifie :
Ambition, apathie, arrogance, attachement, sectarisme, classisme, compétition, complaisance, désir, méfiance, fanatisme, cupidité, ignorance, négligence, jalousie, matérialisme, perfection, fierté, racisme , égoïsme, futilité, vanité, violence, gaspillage, etc..

• Comment les gens ont-ils privilégié leurs propres vies et celles de leurs enfants au détriment de l'Environnement ?
• Quelles structures de pouvoir ou failles systémiques ont institutionnalisé la Décadence ? Exemple : *autoritarisme, industrialisme, productivisme*.
• Comment ont-ils essayé de donner à l'humanité une forme idéale?
• Qui a volontairement favorisé le déclin ? Qui s'est tenu en retrait ? Qui a tenté mais n'est pas parvenu à l'endiguer ?

LA DÉCADENCE FAVORISE LE DÉSASTRE ENVIRONNEMENTAL.

Choisissez-en un ou combinez : (lente évolution) Sécheresse intense et montée du niveau de la mer. / Climat froid et baisse du niveau de la mer. / Dégradation des écosystèmes. / (apparition rapide) Événements météorologiques extrêmes. / Choc instantané.

• Quel a été l'effet de la catastrophe sur l'environnement?
• Comment la catastrophe a-t-elle provoqué des bouleversements politiques, économiques ou sociaux?

ICI ET MAINTENANT.

• À quand remonte l'Effondrement ? Juste après. / Depuis longtemps. / Lointain souvenir.
• À quelle saison commençons-nous notre voyage ?



CRÉEZ UN MOTIF.

C'est un élément naturel qui symbolise le lien de la **Communauté** à la magie et à l'espoir. C'est une source d'inspiration, un fragment ténu, qui renforce le sentiment d'appartenance. Un motif peut révéler les secrets de la Nature lors d'une **épreuve de survie**.

Décrivez-le en quelques mots et dessinez un symbole. Exemple : un gland.
Nommez votre communauté. Exemple : Saule.

CRÉEZ UN PERSONNAGE, SI CE N'EST DÉJÀ FAIT.
Suivez la procédure de création de personnage présentée en page 8.

RÉGIONS

DÉSERT DE SEL

Bassin désertique cerné de montagnes, privé de pluies, un océan autrefois, des milliers d'année auparavant, maintenant, une mer de sel aveuglante sur laquelle pèse une chape de silence.

Saisons : Été et automne fulgurants, pluies pendant des hivers doux et printemps court.
Habitat : saline, croûte de sel sur de la boue grasse, sols sableux, argile, dômes de sel, source, les tempêtes dressent de vastes collines de sable et des lacs saisonniers, des lits de rivières, du sel semblable à des sables mouvants, marais, oasis, dunes, ravins, gouffres, montagnes environnantes, rivages érodés à différentes altitudes. Sel, minéraux, puits d'eau douce, agriculture.
Nature : Gazelle, mouton sauvage, chameau, chèvre, léopard, guépard, arbustes et herbes dans les vallées et sur les contreforts des montagnes, armoise, geai de terre, outarde, alouette, ganga des sables, chat sauvage, loup, renard, onagre, lézard, serpent, éléphant.

FORÊT PLUVIALE

Une forêt pluviale tempérée sombre, humide et moussue. Pentes alpines, rives de lacs sereins et ses brouillards alanguis.

Saisons : printemps humide, doux et venteux. Été sec et brumeux. Automne frais et humide. Hivers doux, avec de fortes chutes de neige dans les montagnes.
Habitat : vents, tempêtes de vent, orages, nuages bas au-dessus de l'océan, bancs de brouillard, chute de neige. / Littoral sauvage, bassins de marée, îles rocheuses au large, forêt côtière, forêt de plaine, forêt tropicale, vallées fluviales, ruisseaux, rives de lac, forêt de montagne, crêtes de montagne, alpin,hautes terres, limite forestière, sommets recouverts de glaciers.
Nature : ours, loup, renard, lynx roux, marmotte, élan, chamois, bouquetin, tamia, lièvre, aigle, balbuzard pêcheur, alouette, papillon, baleine, phoque, dauphin, lion de mer, loutre, saumon, limace, amphibien, escargot, mousses, fougères et lichens, sapin, cèdre rouge, aulne, hêtre, épicéa, pin, arbustes, fleurs. / Vaches, paressant dans les faignes.

MANŒUVRES

Les personnages des joueuses peuvent effectuer des manœuvres pour prendre le contrôle, atténuer ou modifier une situation à leur avantage. Certaines manœuvres se produisent avant une **épreuve de survie**, d'autres pendant et d'autres enfin, après. Vous pouvez en initier certaines à tout moment, que ce soit lors d'une phase de **Traversée**, **Se confronter à ses peurs** ou **Se Terrer**.

RASSEMBLEZ-VOUS – AVANT UNE ÉPREUVE DE SURVIE

Aidez ou opposez vous à une autre lors d'une **épreuve de survie** d'une autre si vous maîtrisez une technique ou une magie adéquate.
Les figurants peuvent également participer. Voir les règles de collaboration à la page. 21.
Ceux qui participent sont soumis au prix de l'échec.

MAGIE – À TOUT MOMENT

Dépensez un **Espoir** pour dispenser la magie ou mettre en œuvre une capacité magique. Voir Utiliser Magie à la page 19.

PORTER LA FLAMME – SOUMIS À CONDITIONS

Dépensez un **trait humanité** pour :
- Échelle de gain 1. (Avant une **épreuve de Survie**)
- Dressez la nue, et empêchez le tonnerre de retentir. (À tout moment)
- Protégez quelqu'un d'un mal. (À tout moment)

Vous pouvez porter la flamme si vous avez plus de **trait d'humanité**, mais vous arborerez un **Stigmate** supplémentaire à chaque fois.

DANSE DE LA PLUIE – À TOUT MOMENT

Si vous échouez à une **épreuve de survie**, vous dansez pour convier la pluie. Vous pouvez relancer un dé, mais vous nouez un pacte et choisissez un élément dans la liste ci-dessous ou en suggérez pire encore :
- Vous êtes trahie.
- Une règle est enfreinte.
- Un **coup de tonnerre** retentit.

ARMES ET ARMURES – APRÈS UNE ÉPREUVE DE SURVIE

Dans une lutte violente, vous pouvez endommager votre arme ou vos protections et accepter un résultat mitigé.

ARBORER LES STIGMATES – AVANT UNE ÉPREUVE DE SURVIE

Luttez avec un **Stigmate** et perdez 1 échelle pour gagner 1 de **Maturité**.
Décrivez comment l'un de vos **Stigmates** rend la situation plus difficile.

AGIR OU MOURIR – À TOUT MOMENT

Sacrifiez votre vie pour une grande cause.
Votre personnage renonce et vous en faites un nouveau, ou prenez un compagnon. Un personnage à proximité gagne 1 échelle et tout votre **Espoir**,
ou vous supprimez un **Coup de Tonnerre**.



UTILISER LA MAGIE

La magie provient du monde qui vous entoure. Elle mêle le temps, l’espace et la Nature.
Les PJ connaissent un domaine de magie primordiale: soleil, lune, terre, feu, eau, air, végétale ou animale. Utilisez la magie des manières suivantes : activez des capacités magiques ou dispensez de la magie. /Participez à une **épreuve de survie**. / Prenez l’avantage dans une **épreuve de survie**.

Lorsque vous dispensez la magie, dites en les manifestations et si elles épousent ou souillent la **Nature**. Si vous épousez les forces naturelles, dépensez un **Espoir**. Vous la poussez, l'encouragez, l'aidez, elles existent indépendamment de vous. Si vous pervertissez la **Nature** pour nuire, vous ne dilapidez pas d' **Espoir** mais payez le prix. Un **coup de Tonnerre** retentit et vous serez peut-être contraint à entreprendre un rituel qui : épuise les ressources. / Détruit les habitats. / Corrompt la vie.

Lorsque vous souhaitez utiliser la magie, discutez-en d'abord avec la tablée, en particulier lorsque vous souillez la **Nature**. Le tonnerre qui souille alors la **Nature** affecte toute la **Communauté** . Aussi, demandez la permission des autres joueuses au préalable.

Toutes les manifestations magiques sont par défaut instantanées, d’une brève durée, de courte portée, inscrite dans un volume à taille humaine, et portées sur une cible unique.
Si vous souhaitez dépasser ces contraintes, vous devez lors de l’**épreuve de survie** augmenter l’échelle, car vous risquez alors de perdre le contrôle.

Un focus (comme un coquillage ou de l'ambre) vous procure l’avantage lors de l'utilisation de la magie. Il n'est pas consommé lors de son utilisation, mais est susceptible d’être endommagé ou égaré. Un focus occupe 1 emplacement. Un réactif est un consommable (comme des brindilles ou des plumes) qui améliore la magie pour intensifier ou retarder l'effet, prolonger la durée, en augmenter la portée, en agrandir le volume, ajouter des cibles ou toute autre amélioration de la magie. Un réactif est dépensé pour chaque effet d'amélioration. Vous pouvez transporter 3 réactifs par emplacement.

RÈGLES DE TRAVERSÉE

En une saison, les personnages des joueuses doivent observer les phases de **Traversée**, **Se Confronter à ses Peurs** et **Se Terrer**.
Utilisez le temps à bon escient ; certaines actions peuvent prendre quelques instants, un jour ou deux, une quinzaine de jours ou plus.

Placez trois jetons sur la carte ; chaque jeton représente un mois d’une saison.
Le temps passe lorsque vous vous attardez, vous vous enracinez temporairement pour fourrager, construire, camper ou vous reposer. Si un mois passe, le guide prélève un jeton.
Lorsque tous les jetons se sont envolés, la saison est terminée et vous devez **Vous Confronter à vos Peurs**.

Lorsque vous commencez une **Traversée**, le guide lit le texte d'introduction, puis vous pouvez sélectionner votre équipement. Après cela, vous devez chercher, échanger ou récupérer les produits de première nécessité. Si vous souhaitez ranger votre équipement, vous pouvez le placer dans une réserve communautaire pendant la phase **Se Terrer**.
Vous ne pouvez prendre de l'équipement de la réserve qu'au début d'une **Traversée**.
Lors d’une **Traversée**, le guide et les joueuses décrivent le monde et ce que les personnages pensent, disent, et accomplissent. À moins qu'un personnage ne prenne un risque ou ne fasse face à l'incertitude, laissez la fiction suivre son cours.

Le déroulé en est le suivant :

1. Décrivez ce qui se passe.
2. Le guide demande «Que faites-vous / dites-vous? A quoi cela ressemble-t-il ?"
3. Les joueuses posent des questions et décident de leur plan d'action.
4. Dites ce qui se passe.
5. Soumettez-vous à une **épreuve de survie** si nécessaire, sinon répétez ce processus.

Une **Traversée** est terminée une fois que les personnages ont franchis toutes les **étapes**. Pour franchir une **étape** un personnage doit relever un défi et accomplir un **vœu**, et tout le monde doit être hors de danger. Quand la **Traversée** se termine, passez à la phase **Se Confronter à ses Peurs**.
Le trajet entre les **étapes** prend jusqu'à une semaine et chaque personnage doit consommer un point de **Provisions**.
Cependant, chaque niveau de **Tonnerre** nécessite une semaine supplémentaire ainsi qu'un point de **Provisions** par personnage.
Les personnages peuvent réduire ce coût d'un niveau pour chaque affirmation avérée : personne ne porte de mal. / Personne n'est alourdi. Les PJ peuvent voyager sans repos (pour atténuer les pénalité de durée) et / ou de la nourriture, mais chaque personnage subira des dégâts - 1 pour ne pas se reposer et 1 pour la faim, en contrepartie.

TONNERRE

Le **Tonnerre** représente la progression de la **Longue Tempête**. Il commence 0 au début d'une **Traversée**, et est plafonné à 5. Chaque coup de **Tonnerre** accroît l'intensité destructrice de la tempête. Si le **Tonnerre** atteint 5, passez à la phase **Se Confronter à ses Peurs**.
Le **Tonnerre** peut augmenter à raison d'échecs ou de réussites mitigées lors d'**épreuves de survie**. Le **Tonnerre** augmente automatiquement si les personnages provoquent délibérément des dégâts environnementaux.

ÉPREUVE DE SURVIE

Soumettez-vous à une **épreuve de survie** lorsque vous prenez un risque ou êtes confronté à l'incertitude lors d'une **Traversée** . Seules les joueuses lancent des dés, pas le guide. Les joueuses initialement de trois dés à six faces, mais peuvent gagner plus de dés. Définissez ce qui se passe dans la fiction, puis suivez la procédure :

1. Énoncez l'**objectif**, identifiez l'opposition.
2. Déterminez l'échelle.
3. Déterminez si l'un ou l'autre des parties dispose d'un dé supplémentaire.
4. Identifiez toute forme de collaboration ou d'opposition.
5. Lancez les dés et lisez les résultats selon l'échelle.

OBJECTIF

Un **objectif** est ce que vous voulez atteindre et pour lequel vous êtes prête à prendre un risque. Définissez l'**objectif** avec le guide, puis définissez l'échelle pour le PC et l'obstacle.

Le guide doit indiquer si la mort est en jeu si un joueur suggère un plan d'action mortel.

AJUSTER L'ÉCHELLE

L'échelle est basée sur les circonstances dont bénéficie le personnage et la difficulté de la tâche entreprise. Elle illustre la différence de puissance entre le personnage de la joueuse et la force qui s'oppose à elle. Mécaniquement, l'échelle affecte les chances de succès ou d'échec du personnage (voir comment l'échelle affecte le résultat, page 22).

Le guide définit l'échelle de l'opposant lors de l'évaluation d'une situation. En gros, une personne est à l'échelle 0, un ours est à l'échelle 1, une aberration est à l'échelle 2 et une avalanche est à l'échelle 3. La taille du groupe peut également affecter l'échelle - si les PJ sont en infériorité numérique ou si l'opposition est beaucoup plus forte qu'eux, ajoutez 1 échelle ou plus. Attention à ne pas placer l'échelle trop haut— L'échelle 1 est difficile, l'échelle 2 est très difficile, l'échelle 3 est cauchemardesque et l'échelle 4 est mortelle.

Les PJ peuvent augmenter leur échelle jusqu'à 2 en utilisant une capacité, porter la flamme ou à raison d'une faiblesse de son opposant, (le cas échéant).

Notez la différence d'échelle entre le personnage et la force d'opposition.
Si un personnage se situe à l'échelle 1 et son opposant à l'échelle 3, c'est un différentiel d'échelle de 2 en la défaveur du personnage. Si un personnage se situe à l'échelle 1 et l'opposition à l'échelle 0, cela signifie que la différentiel d'échelle est de 1 en la faveur du personnage.

LA FAIBLESSE

Certains adversaires ont une faiblesse qui peut être révélée par l'observation. Si vous observez un adversaire, soumettez-vous à une **épreuve de survie** pour déterminer s'il vous remarque à son tour. Agir efficacement contre une faiblesse augmente votre échelle de 1. Si vous étudiez un adversaire grâce à une recherche minutieuse ou le bouche à oreille, faites un jet de prévision.

DÉ SUPPLÉMENTAIRE, TECHNIQUE ET AVANTAGE

Si l'une des parties a l'ascendant et une meilleure technique, le dé supplémentaire est ajouté à la main de la joueuse. Quelqu'un a l'ascendant quand il contrôle la situation ; observation, étude, terrain, équipement, préparation, organisation, taille, complexité, très / peu, discipliné, etc... Chaque partie peut également disposer d'une technique ou Magie liée à l'**objectif** . Comparez avec ce dont dispose l'opposition, le cas échéant une technique approfondie surpasse une technique générale. Personne n'obtient le dé supplémentaire si les techniques / magie sont de même nature, même si l'une des parties a l'ascendant.
Si vous avez l'avantage et la meilleure technique, le dé supplémentaire vous donne une chance supplémentaire : lancez 4d6 et délaissez le résultat le plus faible. Si l'adversaire a l'avantage et la meilleure technique, le dé supplémentaire vous donne un désavantage - lancez 4d6 et délaissez le résultat le plus élevé.

COLLABORATION

Ajoutez un dé de collaboration à la main de la joueuse lorsque quelqu'une l'aide et ou interfère avec une **Technique** ou **Magie** adéquate. Une seule personne peut aider et une seule personne peut interférer lors d'**épreuve de survie**, et ce doit être comme une forte contribution. Vous ajoutez un seul dé de collaboration, même s'il y a simultanément collaboration et interférence.

Lisez le résultat du dé comme suit:

S'il y a de l'aide, un résultat de dé de collaboration de 4 ou mieux augmente le dé le plus élevé de la main de 1 (pas plus de 6). En cas d'interférence, un résultat de dé de collaboration de 3 ou moins réduit le le dé le plus bas de la main de la joueuse de 1 (pas moins de 1).

• Le personnage qui se joint à des manifestations de Magie doit dépenser un **Espoir**.
Les figurants ne dépensent pas d'**Espoir** en magie.

RÉSULTAT

Le résultat nous indique à quel point vous vous êtes rapproché de votre objectif.
Une fois que vous avez établi le résultat d'un jet, ne relancez que s'il y a une évolution particulièrement significative des événements. Le succès et l'échec se manifestent comme suit:

Grand succès **Deux 6.**	Vous y parvenez et de plus, votre **Motif** révèle des secrets présents dans l'**Environnement**.
Succès **Un 6.**	Vous y parvenez.
Mitigé **2-5 autant de 6 que de 1.**	Vous y parvenez, mais il y a un prix à payer. Le **Tonnerre** pourrait retentir.
Échec **Un 1.**	**Ç**a tourne mal. Vous payez un prix. Le **Tonnerre** retentit.
Désastre **Deux 1.**	Les cieux se chargent. Vous payez un lourd tribut. Il tonne deux fois.

L'échelle modifie la plage nécessaire pour réussir ou échouer. L'échelle n'affecte pas le dé de collaboration.

Aucune différence d'échelle
Le différentiel d'échelle est nul : Lisez les résultats des dés normalement.

Différence d'échelle favorisant le personnage de la joueuse
Le différentiel d'échelle est de 1 : les s sont lus comme 6.
Le différentiel d'échelle est de 2: 4s et 5s sont lus comme 6.

Différence d'échelle en la défaveur du personnage de la joueuse
Le différentiel d'échelle est de 1 : 2 est lu comme 1. Les ennemis ne peuvent pas être vaincus sans avoir l'ascendant.
Le différentiel d'échelle est de 2 : 2 et 3 sont lus comme 1. Les ennemis ne peuvent pas être vaincus à cette échelle.

Le guide conte des résultats mitigés ou les échecs. Selon la situation, le guide peut décider que le personnage encourt des conséquences liées à ses échecs.

MOTIF ET GRAND SUCCÈS

En cas de grand succès, votre **Motif** peut révéler des secrets ou des structures cachées dans l'**Environnement** :
Par exemple. "Les branches des arbres s'alignent pour former votre **Motif** et pointent dans la direction d'un compagnon égaré",«Une volée d'oiseaux ressemble à la forme de votre **Motif**, et ils atterrissent sur un point qui recèle des ressources.»

PRIX

Le guide décide du prix payé à raison des résultats mitigés et des échecs des **épreuves de survie** :

• Séparé ou à l'air libre.
• Confiné ou tâtonnant dans l'obscurité.
• Dans l'œil de la tempête.
• Dommages et **Stigmates**.
• Accident, casse ou perte.
• Ruine.
• Occasion perdue.

(Descriptions à la page 38)



JET DE PRÉVISION

Faites un jet de prévision lorsqu’un élément doit être laissé au hasard.
Les jets de prévision déterminent la chance, la perspicacité, les circonstances et l’aboutissement de la recherche de connaissances. Le résultat de des jets de prévision n'impliquent pas de prix à payer.

1. Confiez 3d6 à la joueuse. Si la situation favorise fortement le personnage, ajoutez un dé d’avantage.
Si la situation défavorise fortement celui-ci, ajoutez un dé de désavantage.
2. La joueuse lance les dés.

Grand succès **Deux 6.**	Espoir. Effet généreux.
Succès **Un 6.**	Bon. Plein effet.
Mitigé **2-5 autant de 6 que de 1.**	Modéré. Effet partiel.
Échec **Un 1.**	Mauvais. Peu ou pas d'effet.
Désastre **Deux 1.**	Sinistre, Effet épouvantable.



SE CONFRONTER À SES PEURS

Après chaque **Traversée**, les personnages des joueuses affrontent leurs peurs ; en cas de succès ou d'échec. Vous allez maintenant affronter la Tempête qui s'est accumulée au-dessus de vos têtes à chaque coup de **Tonnerre**. Après que vous vous soyez confrontées à vos peurs pour la troisième saison, (ou la première saison en cas de session unique), passez à la phase **Au Terme du Voyage**.

PROSPÉRITÉ

Votre prospérité représente le bien-être de la communauté. Cela commence par «modéré». À la fin de chaque phase de **Se Confronter à ses peurs**, il monte d'un niveau si vous interrompez l'avancée de la **Tempête**, ou vers le bas d'un niveau si vous perdez des **Compagnons**. Votre niveau de prospérité détermine la fin de votre partie.

Niveau de prospérité : désespéré — mauvais — **modéré** — bon — plein d'espoir.

